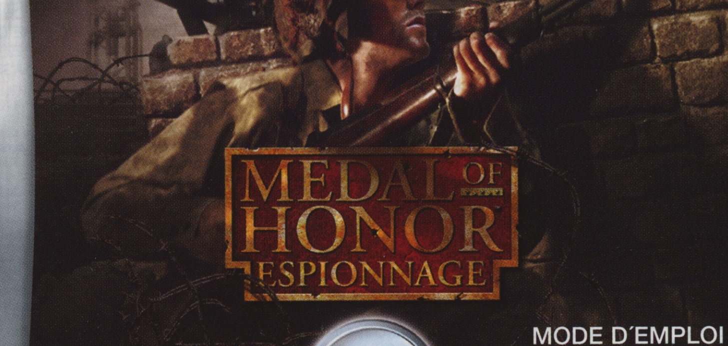
GAME BOY ADVANCE™

AGB-BMHP-FRA

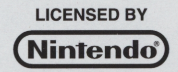



# MEDAL OF HONOR ESPIONNAGE

MODE D´EMPLOI

EA GAMES™

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.




CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

## Game Boy Advance Game Pak en accord avec:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

# Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

## ⚠ AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que des piles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]). Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance. Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas des piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium. Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas des piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées. Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.



## ⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus à des Mouvements répétés

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

## ⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

# TABLE DES MATIÈRES

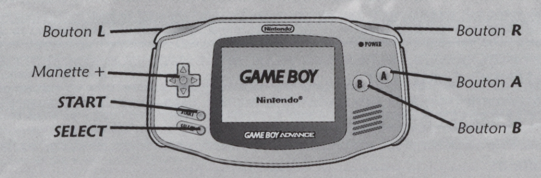

Démarrage ....................2
Toutes les commandes de jeu ....................2
Introduction ....................4
Prise en main ....................5
  Menu principal ....................6
  Lancement d'une partie ....................6
Sur le champ de bataille ....................7
  Vue aérienne des batailles ....................7
  Fusillades ....................10
  Les objectifs ....................12
  Les armes ....................12
  Options ....................13
  Menu Pause ....................13
Multijoueur ....................14
  Match à mort ....................15
  Assaut allié ....................15
Mode Survie ....................15
Mode GI max ....................16
Connectivité NINTENDO GAMECUBE ....................16
Sauvegarde et chargement ....................17
L'équipe de Medal of honor : Espionnage ....................18
Garantie ....................23
Service consommateurs ....................25

# DÉMARRAGE

1. ETEINDRE le Game Boy Advance™ Nintendo®. Ne jamais insérer ou enlever une cartouche lorsque le Game Boy Advance™ est allumé.
2. Introduire la cartouche *Medal of Honor : Espionnage*™ dans l'emplacement du Game Boy Advance™ prévu à cet effet. Appuyer fermement pour bien l'enclencher.
3. Mettre la console sous tension. Le logo Nintendo et les écrans d'annonces légales s'affichent, suivis de l'écran de sélection de la langue.
4. Appuyer sur la manette + **HAUT/BAS** pour mettre une langue en surbrillance, puis appuyer sur le bouton **A** pour confirmer. Le menu principal apparaît après les écrans de titre (pour plus d'informations, voir la rubrique *Menu principal*, p. 6).

   **Remarque :** cette cartouche ne fonctionne qu'avec le Game Boy Advance™.

# TOUTES LES COMMANDES DE JEU






## OPTIONS DANS LES MENUS

| Action | Commande |
|---|---|
| Option en surbrillance | Manette **+** |
| Sélection d'une option | Bouton **A** |
| Ecran précédent | Bouton **B** |

## COMMANDES

| A pied | Commande |
|---|---|
| Déplacement | Manette **+** |
| Tir arme principale | Bouton **A** |
| Changer d'arme | Bouton **B** |
| Recharger | Bouton **L** |
| Pas de côté | Bouton **R** (enfoncé) + manette **+** |
| Afficher les objectifs | **SELECT** |
| Pause | **START** |

| Dans des véhicules | Commande |
|---|---|
| Déplacement | Manette **+** |
| Ouvrir le feu | Bouton **A** |
| Changer d'arme | Bouton **B** |
| Utiliser arme fixe/un véhicule | Bouton **L** |
| Balayage zone de tir sur arme fixe | Bouton **R** (enfoncé) |

| Tir | Commande |
|---|---|
| Visée | Manette **+** |
| Précision | Bouton **R** (enfoncé) + manette **+** |
| Ouvrir le feu | Bouton **A** |
| Tir arme secondaire | Bouton **B** |

# INTRODUCTION

Le chemin était long, qui menait des sables africains à l'Allemagne, mais dans cette Seconde Guerre mondiale, les Alliés ont su progressivement refouler les forces de l'Axe. Avec *Medal of Honor : Espionnage*, l'occasion vous est offerte de vivre cette offensive militaire historique au travers de quelques-unes des plus célèbres batailles du conflit.

Vous incarnez le caporal Jake Murphy, un soldat intrépide plongé dans l'enfer de la guerre. Votre mission consiste à conduire l'effort allié et à combattre dans toutes sortes de situations. Grâce à une kyrielle d'armes et à une stratégie éclairée, vous devrez faire tomber les bastions ennemis. Soyez attentif et ne désespérez pas si les choses tournent mal : le monde entier est derrière vous et vous porte vers la victoire.



## CARACTÉRISTIQUES :

- Deux différents types de niveaux : action et tir.
- Des chars permettant de neutraliser les ennemis les plus coriaces.
- Des soldats ennemis qui réagissent intelligemment à la menace.
- Quatre groupes d'armes au choix.
- Quinze niveaux pleins d'action qui vous emmènent en Afrique, sur le front occidental et sur le front oriental.
- Six cartes multijoueurs permettant de jouer en coopération ou en confrontation.
- Connectivité NINTENDO GAMECUBE : accédez aux cartes des niveaux NINTENDO GAMECUBE.
- Un mode Survie (déblocable) et un mode GI max (déblocable).

**Pour en savoir plus** sur *Medal of Honor : Espionnage* ou sur d'autres jeux, rendez-vous sur le site Internet d'EA GAMES™ à l'adresse suivante : **www.eagames.com.**

# PRISE EN MAIN

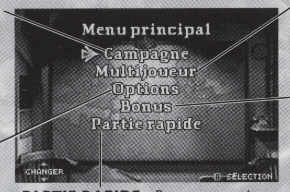
Lisez attentivement les informations qui suivent, Murphy, car vous vous retrouverez dans la bataille avant même de vous en rendre compte.

# MENU PRINCIPAL

Cet écran permet d'accéder à tout ce qui compose le jeu.

***CAMPAGNE*** *- Niveau après niveau, vous affrontez l'ennemi sur une succession de missions. Lorsque vous terminez un niveau, il devient accessible à partir du mode Partie Rapide (voir plus bas).*

***OPTIONS*** *- Pour changer les paramètres sonores du jeu.*




***MULTIJOUEUR*** *- Pour se connecter à un autre Game Boy Advance™ et jouer avec – ou contre – un ami.*

***BONUS*** *- Pour se connecter à Medal of Honor : Soleil Levant sur NINTENDO GAMECUBE, pour afficher le générique ou bien pour jouer en mode Survie ou en mode GI max (mode à débloquer).*

***PARTIE RAPIDE*** *- Pour parcourir vos niveaux favoris les uns après les autres. Vous pouvez accéder à n'importe quel niveau débloqué en mode Campagne.*

**Remarque :** dans ce manuel, tous les paramètres par défaut sont indiqués en caractères gras.

# LANCEMENT D'UNE PARTIE

### POUR ENTAMER VOTRE PREMIÈRE PARTIE EN MODE CAMPAGNE :

1. Sélectionnez Campagne dans le menu principal. Le menu des données campagne s'affiche.
2. Appuyez sur le bouton **A** sur un emplacement de partie vide. Votre profil est sauvegardé.
3. Sélectionnez Continuer. La partie commence.



### POUR COMMENCER UNE PARTIE EN MODE PARTIE RAPIDE :

1. Sélectionnez Partie rapide dans le menu principal.
   **Remarque** : seuls les niveaux débloqués en mode Campagne sont accessibles.
2. Sélectionnez la mission que vous souhaitez charger.

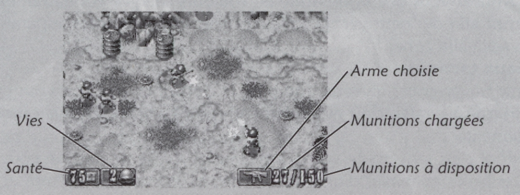
- Pour lancer une partie multijoueur, reportez-vous à la rubrique *Multijoueur*, p. 14.

# SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Un petit gars bien décidé peut faire toute la différence, y compris dans la fureur du champ de bataille, et les Alliés vous ont choisi pour être ce petit gars, Murphy. Soyez prudent et ouvrez l'œil, vous avez une chance de vous en sortir.

## VUE AÉRIENNE DES BATAILLES

Que vous soyez à pied ou aux commandes d'un char, la possibilité vous est offerte de voir le champ de bataille d'en haut.



- Tuez les soldats ennemis, votre vie n'en sera que plus facile... et plus longue. Appuyez brièvement sur le bouton **A** pour tirer au coup par coup avec précision, ou maintenez-le enfoncé pour tirer en rafale de manière moins précise.
- Si jamais vous vous retrouvez tout près d'un soldat ennemi, appuyez sur le bouton **A** pour lui asséner un coup.
- Avec les grenades, il convient de doser la pression exercée sur le bouton **A**. Plus vous le maintenez enfoncé, plus le projectile va loin.
- Les soldats ennemis laissent souvent des munitions ou des trousses de soins que vous pouvez utiliser. Pour vous en saisir, passez dessus, sans quoi elles disparaîtront au bout d'un moment.
- Le "bleu" se trahira en tirant tous azimuts. Pour activer le pas de côté, maintenez le bouton **R** enfoncé. Cette action vous permet de conserver votre visée tout en vous déplaçant avec la manette **+**

**Les niveaux d'action**

Pour ces niveaux, nul besoin d'être un fin stratège, il faudra simplement vous montrer rapide au combat. Assurez-vous que votre arme est toujours chargée et neutralisez tous les ennemis qui se présenteront afin de "nettoyer" la zone. Les flèches clignotantes apparaissent lorsque vous entrez dans une nouvelle zone.

**Les niveaux tactiques**

Il va falloir traverser ces niveaux, Murphy, et c'est pour cela que vous portez un casque. Si le combat tourne à l'enfer, c'est généralement votre faute, et il y avait moyen de vous en sortir plus facilement.

La discrétion, c'est sans doute votre arme la plus précieuse lorsque vous vous déambulez derrière les lignes ennemies d'un niveau tactique. Prenez votre temps et étudiez le



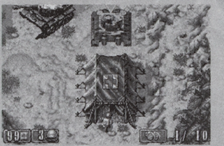
comportement des gardes. Il est souvent facile de les éviter ou de les abuser, ce qui permet d'empêcher les alertes et le flot de soldats qu'elles mobilisent. Si vous tenez à la vie, vous éviterez aussi les projecteurs.

**Les bunkers**

Dans les bunkers en béton armé, l'ambiance n'est pas terrible, mais l'on peut assurément y trouver des armes. Chaque bunker vous offre ainsi la possibilité de choisir un groupe d'armes, mais pas forcément les 4 groupes existants. Dans certaines maisons, se trouvent également des armes et des munitions. Pensez donc à y faire un tour (voir la rubrique *Les armes*, p. 12).

Lorsque vous entrez dans un bunker, les groupes d'armes disponibles s'affichent. Sélectionnez-en un à l'aide de la manette +, puis appuyez sur le bouton **A** pour quitter le bunker en l'emportant. Notez que vous faites toujours le plein de munitions lorsque vous sortez d'un bunker.

**Les hôpitaux de campagne**




Ces tentes arborent une grosse croix rouge sur le toit. Il suffit d'y pénétrer pour être guéri sur-le-champ.

**Les armes spéciales**

Ne ratez pas l'occasion de prendre les commandes des armes spéciales qui, tels les chars et autres mitrailleuses MG-42, vous attendent sur le champ de bataille. Ces armes sont indiquées par une flèche clignotante.

- Pour utiliser une arme fixe ou un char, tenez-vous tout près et appuyez sur le bouton **L**.
- Les armes spéciales disposent d'une réserve inépuisable de munitions, d'où l'affichage du symbole infini.



- Lorsque vous tirez avec une MG-42, maintenez le bouton **R** enfoncé pour "arroser" sur une large zone.
- Dans un char, appuyez sur le bouton **B** pour passer de l'arme principale à l'arme secondaire.

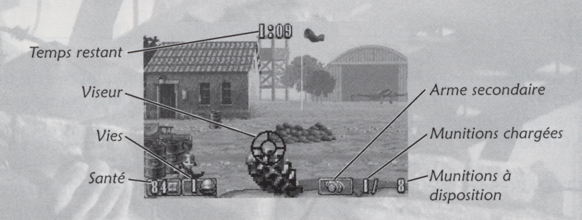
**Les vies supplémentaires**
Chaque mission accomplie vous donne droit à une vie de plus.

**La mort**
Vous devez l'éviter coûte que coûte, Murphy. Si elle vous fauche malgré tout, vous recommencerez à partir du dernier point de sauvegarde du niveau où vous vous trouvez (en général, un bunker à munitions). Cependant, si vous n'avez plus de vie, la partie sera terminée.

# FUSILLADES

Derrière une arme fixe – au sol ou sur un véhicule –, mettez vos talents de tireur à l'épreuve pour contrer l'offensive ennemie avec vue à la première personne.






- Dans les niveaux de tir, tout est question de visée. Déplacez rapidement votre viseur sur une cible, puis maintenez le bouton **R** enfoncé pour viser avec précision.
- Votre arme principale n'est jamais à court de munitions, mais un feu continu nuit à la précision. Mieux vaut donc tirer par courtes rafales successives.
- Pour tirer avec votre arme secondaire, appuyez sur le bouton **B**, mais pensez au temps de rechargement (Partie Rapide et Campagne) ou à conserver des munitions pour plus tard (Partie multijoueur).
- Outre les petites armes, attendez-vous à être pris à parti par des chars, des pièces d'artillerie et des grenades ennemies. Pour ne pas vous faire tuer, tirez sur les projectiles qui viennent sur vous.
- Si vous voyez quelque chose qui vous déplaît, tirez dessus. Grenades et obus peuvent être détruits en l'air : ils exploseront avant de faire des dégâts... et de vous tuer.

Pour connaître la liste complète des commandes de jeu, voir la rubrique *Toutes les commandes de jeu*, p. 2.

# LES OBJECTIFS

Les objectifs de votre mission vous sont présentés sur l'écran de briefing qui précède chaque niveau. Ainsi, Murphy, vous savez quoi faire. Ne ratez pas les conseils qui accompagnent chaque briefing, ils peuvent vous sauver la mise.

| | |
|---|---|
| OBJECTIFS PRINCIPAUX | C'est du tout ou rien. Pour terminer un niveau, vous devez en atteindre l'objectif principal. |
| OBJECTIFS SECONDAIRES | Il n'est pas nécessaire d'atteindre les objectifs secondaires pour avancer dans la partie, mais si vous voulez recevoir décorations et récompenses comme tout soldat qui se respecte, ne passez pas au travers. |

**Remarque** : si vous atteignez l'ensemble des objectifs (principaux et secondaires), vous aurez droit à un épilogue différent en guise de récompense. Une performance aussi exemplaire vous confèrera sans doute des capacités supplémentaires mais aussi de nouvelles responsabilités. A bon entendeur…

- Pour afficher vos objectifs pendant que vous croisez le fer, appuyez sur **SELECT.**
- Les objectifs atteints sont cochés dans la fenêtre correspondante.

# LES ARMES

Quatre groupes d'armes vous sont proposés. Tâchez de ne pas vous faire sauter le carafon avec une grenade.



| Groupe | Arme principale | Arme secondaire |
|---|---|---|
| Equipement de base | Pistolet mitrailleur Thompson | 10 grenades |
| Equipement d'assaut | Fusil automatique BAR | 5 grenades |
| Equipement de démolition | M1 Garand | Charges explosives |
| Equipement antichar | Colt 45 | Bazooka |

# OPTIONS

Ce menu vous permet de régler les paramètres sonores et la musique du jeu à l'aide de la manette +.

| | |
|---|---|
| Volume son | A régler sur **Elevé**, Moyen, Bas ou Sans. |
| Volume musique | A régler sur **Elevé**, Moyen, Bas ou Sans. |

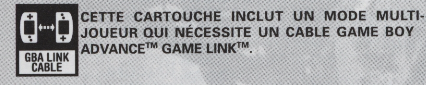
# MENU PAUSE

Le combat vous épuise, Murphy ? Faites une pause en interrompant la partie.

- Pour interrompre la partie, appuyez sur **START**. Pour reprendre le cours du jeu, appuyez à nouveau sur **START** ou sur le bouton **B**.

| | |
|---|---|
| REPRENDRE | Pour retourner au cœur de la bataille. |
| RETOUR AU TITRE | Pour quitter la partie en cours. |
| RECOMMENCER NIVEAU | Pour recommencer le niveau depuis le début. |
| OBJECTIFS | Pour vous remémorer ce pour quoi vous êtes là (voir la rubrique *Objectifs*, p. 12). |

# MULTIJOUEUR




**CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEUR QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.**

Il est possible d'interconnecter deux Game Boy Advance™ pour jouer à *Medal of Honor : Espionnage*.

### POUR LANCER UNE PARTIE EN MODE MULTIJOUEUR :

**1.** Sélectionnez Multijoueur dans le menu principal. L'écran correspondant apparaît.
- Si aucun autre joueur n'est détecté, le message Recherche de Game Boy Advance™ apparaîtra. Assurez-vous qu'un câble Game Boy Advance™ Game Link™ est bien relié aux deux systèmes.
- Pour revenir au menu principal, appuyez sur le bouton **B**.

**2.** Sélectionnez un mode multijoueur et réglez les paramètres de jeu (voir les rubriques Mode Match à mort et Mode Assaut Allié, p. 15).

**3.** Appuyez sur le bouton A pour commencer. Le message "Attendez que l'autre joueur rejoigne la partie" apparaît.

**4.** Le deuxième joueur doit sélectionner Multijoueur dans son menu principal. La partie commence.



## MATCH À MORT

Dans ce duel, le choix est simple : tuer l'autre ou se faire tuer.

| | |
|---|---|
| CARTE | **BRETAGNE**, TUNISIE ou BERGEN |
| DURÉE | **3**, 5, 10, 15 ou 20 minutes, ou Infini. |
| MORTS MAXI | **1**, 3, 5, 10, 15, 25 ou Infini. |

## ASSAUT ALLIÉ

Vous devrez progresser ensemble pour vaincre ces redoutables niveaux de tir. Un solitaire n'y survivrait pas.

**Pour créer une mission personnalisée :**

**1.** Sur l'écran Choix de carte, mettez en surbrillance l'une des trois cartes disponibles : Bateau, Aérodrome ou Ville. Appuyez sur le bouton **A** pour ajouter la carte à votre mission perso.

**2.** Vous pouvez sélectionner jusqu'à 5 cartes pour remplir les 5 emplacements de votre mission personnalisée.

**3.** Appuyez sur **START** pour commencer la partie.

## MODE SURVIE

**Remarque :** le mode Survie reste bloqué jusqu'à ce que vous terminiez le jeu.

Pour vous protéger d'une offensive allemande qui s'éternise, vous avez accès à une kyrielle d'armes. Un compteur apparaît à l'écran et affiche le nombre de victimes que vous faites. Battez votre record en neutralisant chaque fois davantage d'ennemis.

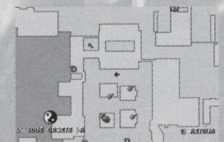
# MODE GI MAX

**Remarque :** le mode GI max reste bloqué jusqu'à ce que vous terminiez le jeu.

Le mode GI max met votre habileté de joueur à rude épreuve : vous n'avez qu'une seule vie pour terminer une campagne.

# CONNECTIVITÉ NINTENDO GAMECUBE

Connectez votre *Medal of Honor : Espionnage* pour Game Boy Advance™ au *Medal of Honor : Soleil Levant* du NINTENDO GAMECUBE à l'aide d'un câble NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance, puis utilisez votre Game Boy Advance™ comme carte de la mission en cours sur *Soleil Levant*.



- La connexion à *Medal of Honor : Soleil Levant* vous permet de visualiser les mini-cartes des niveaux NINTENDO GAMECUBE.

**Pour connecter votre Game Boy Advance™ à votre NINTENDO GAMECUBE :**

1. Appuyez sur le bouton d'alimentation du NINTENDO GAMECUBE et de votre Game Boy Advance™ pour les éteindre.
2. Insérez une cartouche Game Boy Advance™ de *Medal of Honor : Espionnage* dans votre Game Boy Advance™.



3. Connectez le NINTENDO GAMECUBE à la Game Boy Advance™ à l'aide d'un câble NINTENDO GAMECUBE Game Boy Advance, puis allumez les deux consoles.
4. Quand vous jouerez à *Medal of Honor : Soleil Levant* sur NINTENDO GAMECUBE, la carte du niveau en cours sera affichée sur l'écran de votre Game Boy Advance™.

- Appuyez sur le bouton **L** ou sur le bouton **R** de votre Game Boy Advance™ pour afficher les différents éléments actifs de la mini-carte du niveau en cours sur *Medal of Honor : Soleil Levant*.

Pour en savoir plus sur la carte, reportez-vous à la rubrique consacrée à la connectivité Game Boy Advance™ du manuel de Medal of Honor : Soleil Levant.

# SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Vous pouvez sauvegarder et gérer trois campagnes distinctes. Cependant, il est impossible d'enregistrer les parties en mode Partie rapide et Multijoueur.

## POUR SAUVEGARDER UNE CAMPAGNE :

1. Sélectionnez Campagne dans le menu principal. Le menu Données campagne s'affiche.
2. Sélectionnez l'emplacement dans lequel vous souhaitez sauvegarder votre partie. Vos campagnes sont automatiquement sauvegardées à la fin de chaque niveau.

## POUR CHARGER UNE CAMPAGNE SAUVEGARDÉE :

1. Sélectionnez Campagne dans le menu principal. Le menu Données campagne s'affiche.
2. Sélectionnez la partie que vous souhaitez charger.
3. Sélectionnez Continuer. La partie commence.

### POUR COPIER UNE CAMPAGNE :

1. Sélectionnez Campagne dans le menu principal. Le menu Données campagne s'affiche.
2. Sélectionnez la partie que vous désirez copier et appuyez sur le bouton **A**.
3. Sélectionnez Copier. L'écran Choix destination apparaît.
4. Sélectionnez la destination de votre partie copiée. Un avertissement relatif au risque d'écrasement apparaît.
5. Cliquez sur Oui. La partie est copiée.

### POUR EFFACER UNE CAMPAGNE :

1. Sélectionnez Campagne dans le menu principal. Le menu Données campagne s'affiche.
2. Sélectionnez la campagne que vous désirez supprimer et appuyez sur le bouton **A**.
3. Sélectionnez Effacer. Un avertissement relatif au risque d'effacement apparaît.
4. Cliquez sur Oui. La partie est effacée.

## L'ÉQUIPE DE MEDAL OF HONOR : ESPIONNAGE

**Développement :** Netherock Ltd.
**Producteur :** James Stewart
**Programmation :** David Leitch, Kriss Daniels, Andy Jones, Neil Wilson, Carl Muller, Chris Walsh
**Infographie :** Robin Levy, Nicholas Thomas, Gary Kemp, Bliz, Adam Tween, Kevin McMahon, Jon Trafford



**Conception :** Will Doyle, Robin Levy, David Barley, Stuart Ryall
**Son :**
Conversion de la musique par Allister Brimble
Conversion des effets sonores par Will Davis
**Nous remercions tout particulièrement :** Fish, Marco, Fergus

### ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES (EALA)

**Producteur :** Jon Galvan
**Directeur de la création :** Brady Bell
**Directeur technique :** Mark Dochtermann
**Producteur en chef :** Matt Powers
**Producteur exécutif :** Rick Giolito
**Directeur de la localisation :** Thilo W. Huebner
**Productrice de la localisation :** Lea Milic
**Responsable des tests :** Caleb Sweazy
**Testeurs :** Alan Blanco, John Cross, David Dimov, Jake Nannery, Michael Wale
**Vidéos :** Jon Galvan, Anthony Miller

### MOH : SOLEIL LEVANT

**Conception :** Chris Cross
**Connectivité :** Brian Berry
**Infographie de la connectivité :** Jeff Bigman
**Vidéos :** Jon Galvan, Anthony Miller

## ELECTRONIC ARTS REDWOOD SHORES

**Chef marketing produit :** Lincoln Hershberger
**Documentation** : Noah Davis
**Traduction québécoise :** Julie-Anne LaRochelle
**Mise en page de la documentation :** Chris Held
**Contrôle qualité consommateurs :** Travis Alger, Anthony Barbagallo, Jason Collins, Benjamin Crick, Eron Garcia, Darryl Jenkins, Dave Knudson, Joseph Lee, Russell Medeiros, Adam Rivera, Simon Steel, Rob Stiasny

## EA EUROPE

**Vice-président :** Richard Leinfellner
**Responsable de la localisation du logiciel :** Isabelle Martin
**Chef de projet localisation :** Sam Hart
**Responsable du CQC européen :** Linda Walker
**Responsable du test CQC européen :** Jean-Yves Duret
**Supervision du CQC européen :** David Fielding, Ben Jackson
**Chefs de projet du CQC européen :** Andrew Chung, Paul Richards, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies
**Chefs testeurs du CQC européen :** James Bolton, Alan Drew, Tim Goodchild, Tony Hopkins, Mark Painting, Gary Napper, Ian Smithers, Antonin Flament
**Responsable de la plate-forme du CQC européen :** James Featherstone
**Spécialistes de la plate-forme du CQC européen :** Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman
**Responsable de la production :** Sally Pelling



**Directeur financier :** Greg Lines
**Planification de la production :** Sarah Pink
**Documentation** : Noel Hawkins
**Mise en page de la documentation et coordination de la traduction :** Emma Ward
**Responsables du travail en studio :** Anne Miller, Phil Jones, Martin Hammond
**Chef marketing pour l'Europe :** Audrey Meehan
**Chef produit européen :** James McDermott
**Chef de l'assurance qualité :** John Welsh
**Chefs de projet AQ :** Paul Waters, Andrew Miller
**Responsable de l'équipe AQ :** Paul Watson
**Chef d'équipe AQ :** David Grove
**Equipe de l'assurance qualité :** Simon Watson
**Nous remercions tout particulièrement :** John Batter, Ted Schouten, Fred Garvin, Joan M. Mathys et les équipes de *Medal of Honor : Soleil Levant*
**Développement :** HotGen

## LOCALISATION FRANCE

**Responsable localisation** : Christine Jean
**Responsable traduction** : Nathalie Duret
**Coordination de la traduction** : Stéphane Tachon
**Traduction** : Olivier Vera
**Responsable test** : Franck Badin
**Coordination des tests** : Lionel Berrodier
**Testeur** : Freddy Fleuret
**Mise en page documentation** : David Gély, Christine Delholme

## AVERTISSEMENT

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE. CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.
CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.
CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.



# GARANTIE

## GARANTIE LIMITÉE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

# RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

**Electronic Arts France** - Service consommateurs
Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 20 € par cartouche, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

**Attention :**
les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.



# SERVICE CONSOMMATEURS

Pour tout renseignement technique concernant l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service consommateurs au :

**04 72 53 25 00**
(prix d'une communication normale)

du lundi au jeudi de 09h00 à 18h00 et le vendredi de 09h00 à 17h00

**Remarque :** afin d'améliorer notre Service consommateurs, nous inclurons des détails vous concernant dans une base de données sécurisée. Lors de votre appel, vous serez amené à fournir divers renseignements personnels, tels que votre nom et votre date de naissance. Ces informations ne seront pas divulguées à d'autres sociétés ni utilisées à des fins commerciales sans votre consentement.

# SUIVEZ LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les informations officielles sur les jeux Electronic Arts ? Alors, inscrivez-vous pour recevoir chaque mois par e-mail notre newsletter *Ce mois-ci chez EA* ! L'inscription est rapide et vous permettra de connaître toutes les nouveautés brûlantes en provenance des studios EA et d'obtenir des trucs et astuces pour vos jeux.
Rendez-vous donc sur le site :

**www.france.ea.com** (rubrique *Newsletter*)

Si vous êtes déjà membre, tapez votre pseudo, votre mot de passe et suivez les indications. Profitez-en pour naviguer sur le site français d'Electronic Arts et consulter les informations sur les jeux EA disponibles ou à venir et pour télécharger des démos jouables, des vidéos, des bandes-annonces ou des patches.

## HINTLINE 24H/24 - TRUCS ET ASTUCES

Vous êtes bloqué ? Cela arrive même aux meilleurs. Alors appelez notre Hintline pour avoir quelques tuyaux. Si vous voulez vous assurer avant d'appeler que votre jeu est géré par la Hintline, vous pouvez le vérifier sur notre site Internet, **www.france.ea.com**, ou bien appeler notre Service consommateurs qui se fera un plaisir de vous communiquer la liste des jeux pris en charge par la Hintline. Toutefois, nous vous rappelons que notre Service consommateurs ne peut vous donner directement des codes ou des soluces.

**08 92 68 55 15**

(0,34 €/minute)





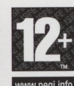
DWF03304101MT

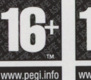
## The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:












**Note:** There are some local variations!
**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:



BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE

FEAR
LA PEUR


DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION

SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL


DRUGS
LES DROGUES


VIOLENCE
LA VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

**http://www.pegi.info**

031113










DWF03304101M